

Die Sprawler-Kampagne

Dark Reign 2

Der zweite Teil der in Ausgabe 8/2000 begonnenen Lösung. Diesmal zeigen wir der JVB in zehn Missionen, wo der Echtzeit-Hammer hängt.

Die zweite Kampagne von Activisions Echtzeit-Strategiespiel Dark Reign 2 ist geringfügig schwerer als die erste. Mit unserer Lösung sollten Sie trotzdem nicht auf Probleme stoßen.

Kampagne 2: Sprawlers

Kapitel 1: Angriff auf Wachgebäude Nr. 13

Basis beim
TAELONFELD

TIPP 1: Die Straße führt direkt zum Sendezentrum (1), wo Sie den Auftrag erhalten, eine Basis aufzubauen. Errichten Sie in unmittelbarer Nähe des

Taelonfeldes Hauptquartier, Raffinerie, Solarphalanx und Garage. In letzterer produzieren Sie einen zweiten Kollektor.

TIPP 2: Eine neue Konstruktionseinheit errichtet eine Kaserne, die wiederum je fünf Rumbler und Dämonen rekrutiert. Damit geht's gegen die gegnerische Raffinerie. Danach legt ein etwa doppelt so großer Trupp die Tanks beim Kraftwerk (2) in Schutt und Asche.

Kapitel 1: Zerstören Sie das Kraftwerk des Gegners bei (2).

Priester zum
SIEGEL

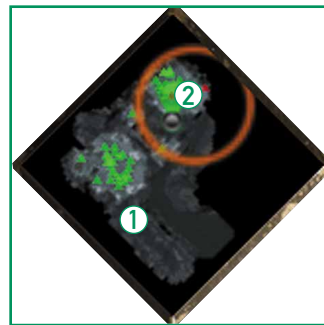
Kapitel 2: Die Rückkehr der Togra?

TIPP 4: Errichten Sie eine Basis, die Sie mit Geschützposten sichern. Ein zweiter Kollektor beutet das zweite Feld aus. Ein Trupp aus je etwa fünf bis zehn Gogos, Rumbler und Dämonen zerstört schließlich die Basis hinter dem nordöstlich gelegenen Berg, stößt zum Priester (1) vor und eskortiert ihn zum Siegel (2).

Kapitel 2: Nachdem der Priester befreit ist, wird er zum Siegel eskortiert.

Basis wieder
AUFBAUEN

und Kaserne folgen, nach einen Hauptquartierupgrade außerdem noch Sarkologie und Scaverhütte. Weitere Kollektoren beschleunigen den Kapitalfluss.



Kapitel 3: Sie müssen die Relaisstation vor Angreifern schützen.

TIPP 6: Wenn das kostbare Taelon zur Neige geht, stößt ein Trupp aus zehn bis 15 Gogos, ebenso vielen Bodentruppen sowie einigen Scavers und Vooduns zur gegnerischen Basis (2) vor und legt sie in Trümmer.

TIPP 7: Produzieren Sie während des Angriffs Nachschub, vor allem Gogos, den Sie gleich zum Ziel schicken. Vorsicht: Sobald die Feindbasis nicht mehr steht, müssen Sie für fünf Minuten

gegnerische Flieger davon abhalten, die Relaisstation (2) zu demolieren. Nehmen Sie Gogos zur Abwehr.

Kapitel 4: Streifzug am Fluss

Felder im
SÜDEN
erobern

TIPP 8: Die Schlucht führt zur Basis, wo Sie ein Kommandozentrum und die restlichen fehlenden Gebäude errichten. Nächstes Ziel sind die Rohstoff-Felder im Süden, die Sie mit einem Trupp aus etwa 15 Gogos, ebenso vielen Infanteristen, einigen Disruptorkanonen und Skorpiopanzen befreien.

TIPP 9: Eine durch Geschütze gedeckte Raffinerie beginnt den Rohstoffabbau, während Sie zwei große Flotten zusammenstellen: eine aus etwa 20 Patrouillenbooten, die andere aus ebenso vielen Gogos. Die Boote greifen (unter ständiger Produktion von Nachschub) den Geg-



Kapitel 4: Attackieren Sie die Basis am besten von zwei Seiten.

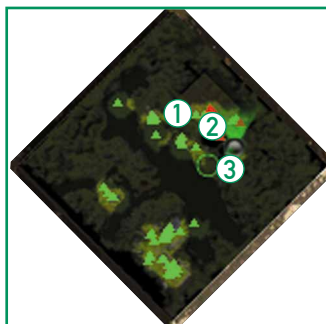
Angriff von
ZWEI SEITEN

ner über die Bucht (1) an, die Gogos gehen im Südosten (2) an Land und attackieren die Basis von der anderen Seite. Wenn Sie in Bedrängnis geraten sollten, locken Sie Ihre Gegner ins Feuer der Boote.

KAI beim
Taelon

Kapitel 5: Geistiges Eigentum

TIPP 10: Errichten Sie Ihre Basis zwischen den beiden Taelonfeldern, sichern Sie sie nach Norden, und beginnen Sie die Rohstoffförderung. Das nächste Feld wird freigekämpft und bekommt eine eigene Raffinerie und Verteidigungssysteme. An dieser Stelle können Sie auch einen Kai errichten.



Kapitel 5: Mit Hilfe der Leviathans gelangen Sie zum Forschungszentrum.

Vorstoß ins ZENTRUM

und sorgen für Nachschub. Dringen Sie ins Forschungszentrum (2) vor, und säubern Sie es mit Hilfe der Leviathans von Gegnern. Nun bringen Sie einen Scaver zu den Juggernauts, zerstören die restliche Basis sowie die Krafttür und bringen einen der Juggernauts zum Evakuierungspunkt (3).

Kapitel 6: Zaster für Judas



Kapitel 6: Diesen Auftrag schaffen Sie nur mit Scharfschützen, die den Chef der Judas erledigen.

Vorsicht: VERMINTES Gelände!

Skorpionpanzer. Die Schützen benötigen Sie gegen die feindlichen Judas-Einheiten, die Skorpione gegen die stationären Geschütze. Achten Sie darauf, dass Sie immer einige billige Bodentruppen vorausschicken, da das Gelände vor Ihnen stark vermint ist.

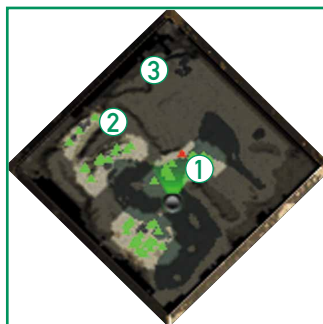


Tipp 15: Die Scharfschützen stürzen sich auf den Judas-Anführer und ignorieren die Geschütze.

zahlreichen Geschütztürme an, die Ihnen sonst das Vorankommen erschweren. Wenn die Verteidigungsanlagen so abgelenkt sind, können die Scharfschützen vorrücken und das Feuer auf den Chef der Judas (1) konzentrieren.

TIPP 11: Ein Verband aus je zehn Vultures, Gogos und Booten bricht auf, um die gegnerischen Häfen zu zerstören. Nächstes Ziel ist die Basis beim Taelonfeld; Raffinerie und Geschütze werden errichtet, Tragflügelernter übernehmen die Ernte. Zerstören Sie die Basis nach und nach. Mit Leviathan-Booten feuern Sie tief ins Feindesland.

TIPP 12: Über die Bucht (1) greifen Sie nun die Hauptbasis an



Kapitel 7: Die Falkenstatuen sollten Sie erst ganz zum Schluss und mit allen Einheiten angreifen.

Zuerst die ENERGIE

Schiffstypen bestehende Flotte beseitigt jeden Widerstand auf dem Gewässer, hält sich aber von den Falkenstatuen (1) fern. Ein Trupp aus den wichtigsten



Tipp 18: Unsere Leviathans nehmen aus der Entfernung die Falkentürme auseinander.

LEVIATHANS gegen die Türme

Ihre verbleibenden Truppen, und schicken sie gegen die beiden Falkentürme (1). Am wirkungsvollsten sind dort Leviathans mit großer Reichweite.

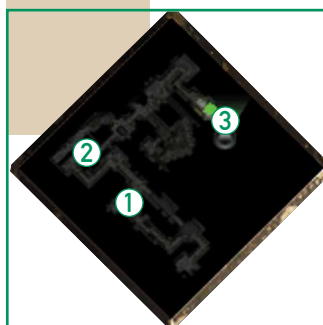
Kapitel 8: Der Weg nach draußen führt durch die Mitte

SCAVER repariert Gogo

TIPP 19: Ihr kleiner Trupp rückt vor bis ans Ende des Ganges und beseitigt unterwegs Gegner und Schlangenbiester. Links geht's weiter. Nach jedem Kampf repariert der Scaver den Gogo, der stets in der ersten Reihe kämpft und immer wieder beschädigt wird.

SCHÜTZIN voraus

TIPP 20: Zerstören Sie die Kontrolltafel (1), und nehmen Sie den Priester und die Scharfschützin ins



Kapitel 8: In den Katakomben treffen Sie auf Verstärkung, mit deren Hilfe Sie das Ziel erreichen.

Kapitel 7: Der Pförtner

TIPP 16: Errichten Sie eine Basis mit allen Schikanen und umfangreicher Verteidigung. Bauen Sie alle Gebäude voll aus, ernten Sie mit mehreren Kollektoren. Wenn die Rohstoffe zur Neige gehen, kämpft ein Trupp die nächsten Felder frei. Dort ziehen Sie rasch eine Raffinerie nebst Geschützen zur Verteidigung hoch und setzen die Ernte fort.

TIPP 17: Eine aus allen drei Schiffstypen bestehende Flotte beseitigt jeden Widerstand auf dem Gewässer, hält sich aber von den Falkenstatuen (1) fern. Ein Trupp aus den wichtigsten

Bodentruppen versammelt sich derweil vor der Hochebene (2) und zerstört die Energieversorgung bei (3), danach die Basis.

TIPP 18: Wenn die Basis sich in Luft aufgelöst hat, beseitigen Sie auch den letzten Widerstand. Zu guter Letzt sammeln Sie

Team auf. Diese Dame übernimmt nun die erste Reihe und erledigt die meisten Gegner schon aus der Ferne. An der nächsten Abzweigung halten Sie sich links und treffen bald auf einen Trupp Judas-Einheiten (2).

TIPP 21: Beide Trupps folgen jeweils ihrem Gang, bis sie aufeinander treffen. Postieren Sie Ihre Einheiten im Raum vor dem Ziel (3), und locken Sie die Bösewichte mit Ihrem Gogo einzeln ins vernichtende Kreuzfeuer.

Kapitel 9: Exodus

TELEPORTER
zum Taelon



Kapitel 9: Besetzen Sie die vier Verteidigungskontrollen, und bringen Sie einen Scaver zum Kern.

VERTEIDIGUNG
besetzen

HAFEN
errichten

TIPP 22: Errichten Sie eine Basis, und beginnen Sie den Abbau des Taelonfeldes. Sichern Sie die Basis nach Norden hin ab, und dehnen Sie Ihren Einflussbereich über das nächste Feld aus. Mit einigen Gogos und Judas-Einheiten nehmen Sie den Teleporter ein, sichern das westliche Taelon gegen Angriffe und errichten eine Raffinerie mit Verteidigungssystemen.

TIPP 23: Ein größerer Trupp Ihrer Einheiten befreit das Feld nördlich der Basis, sichert die erste Verteidigungskontrolle (1) und überrennt die gegnerischen Stellungen nördlich des großen Feldes. Sichern Sie die zweite Verteidigungskontrolle (2), und stoßen Sie unter ständiger Produktion von Nachschub zu Nummer (3) und (4) vor.

TIPP 24: Falls sich Ihre Devisen dem Nullpunkt gefährlich nähern, sollten Sie die auf dem Weg liegenden Felder nutzen, um Ihr Konto aufzufüllen. Errichten Sie einen Hafen, bauen Sie eine Flotte auf, und zerstören Sie die gegnerischen Schiffe so-

HAUPTBASIS
plattmachen

Gegnerischen
ANSTURM
abwehren



Kapitel 10: Schützen Sie den Kern vor dem gegnerischen Ansturm.

wie den Hafen. Nun können Sie einen Scaver unbeschadet zur Fusionskontrolle (5) bringen.

TIPP 25: Stellen Sie nun eine schlagkräftige Armee zusammen, und sammeln Sie die Truppen bei der letzten Verteidigungskontrolle. Stoßen Sie in Richtung gegnerische Basis vor, und beginnen Sie Ihr Zerstörungswerk mit der Energieversorgung im Norden. Eliminieren Sie jede Gegenwehr.

Kapitel 10: Der Niedergang der Erde

TIPP 26: Sobald Sie mit der Evakuierung Ihrer Truppen beginnen, strömen feindliche Einheiten aus dem Tor (6), die vom Fusionsreaktor ferngehalten werden müssen. Positionieren Sie die Reste Ihrer Flotte beim Reaktor.

TIPP 27: Errichten Sie direkt vor dem Tor eine Reihe von Geschützen, die die einfallenden gegnerischen Fahrzeuge aufhalten. So sollte es möglich sein, die feindliche Offensive im Keim zu ersticken. Nach einiger Zeit können Sie die Einheiten durch das Tor evakuieren. Wenn das letzte Fahrzeug durchgefahren ist, haben Sie auch die letzte Kampagne siegreich beendet.

GUN